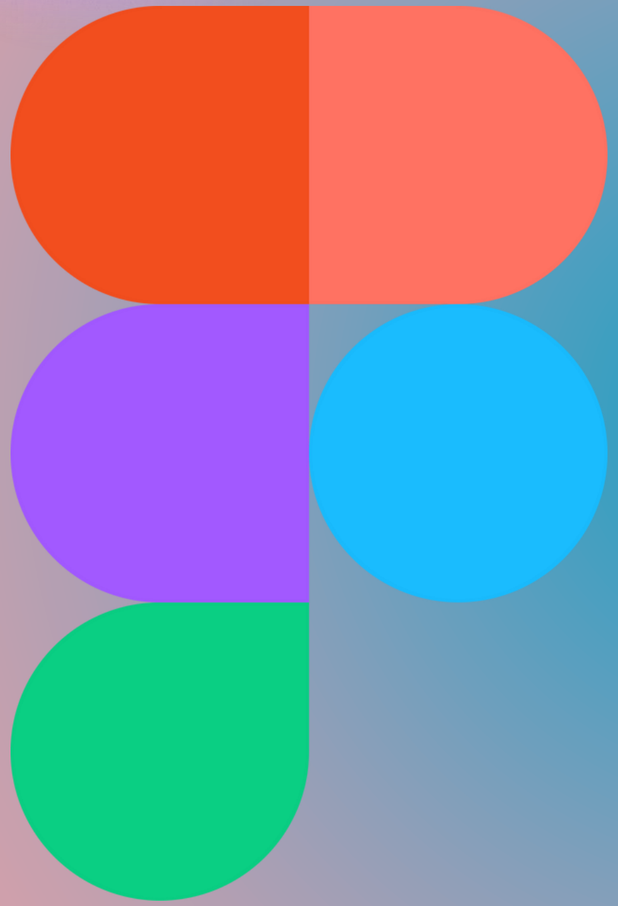
Mellon Foundation

UPR CARIBE DIGITAL CECD

TALLER DE DISEÑO DE UX/UI

PROF. VÍCTOR TORRES RODRÍGUEZ
UPR CARIBE DIGITAL
14 ABR 2025



Figma *es un editor de gráficos vectorial y una herramienta de generación de prototipos de sitios web, aplicaciones y otros entornos digitales.*

Publicado el 27 de septiembre de 2016.

Programa colaborativo y propietario.

Enfocado en el ***diseño de UX/UI****.*

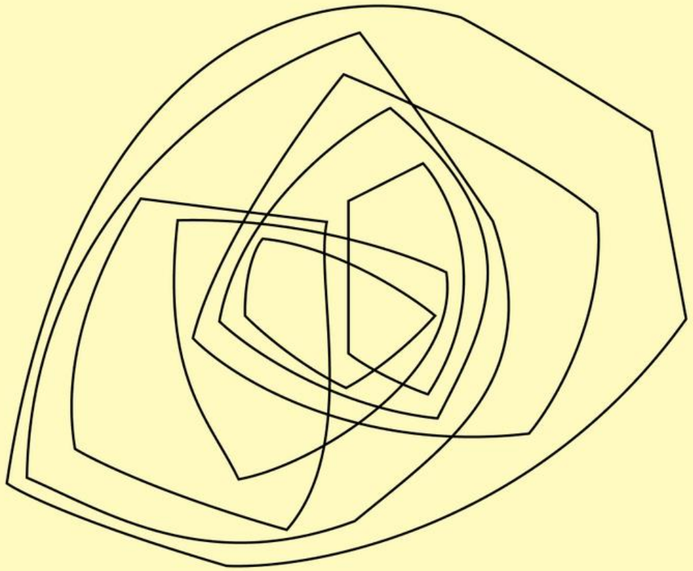
Objetivos

- **Presentar** las disciplinas de diseño de UX/UI, resaltando sus fundamentos y metodologías.
- **Explorar** el concepto de ‘design thinking’ y su relación con la teoría y la práctica del diseño en general.
- **Demostrar** las funcionalidades y ventajas de la herramienta Figma en el desarrollo colaborativo de proyectos de diseño de experiencias digitales.

Pensamiento de sistema

VOCABULARIO

Se refiere a la forma de concebir el problema del diseño como una red de relaciones y dinámicas entre diversos elementos o variables, en lugar de enfocarse únicamente en objetos aislados. Este enfoque permite a les diseñadores entender y adaptarse a la complejidad inherente de cualquier proyecto, reconociendo que el comportamiento global del sistema emerge de la interacción de sus partes.



"The semilattice is the structure of a complex fabric; it is the structure of living things — of great paintings and symphonies."

A CITY IS NOT A TREE (1965)

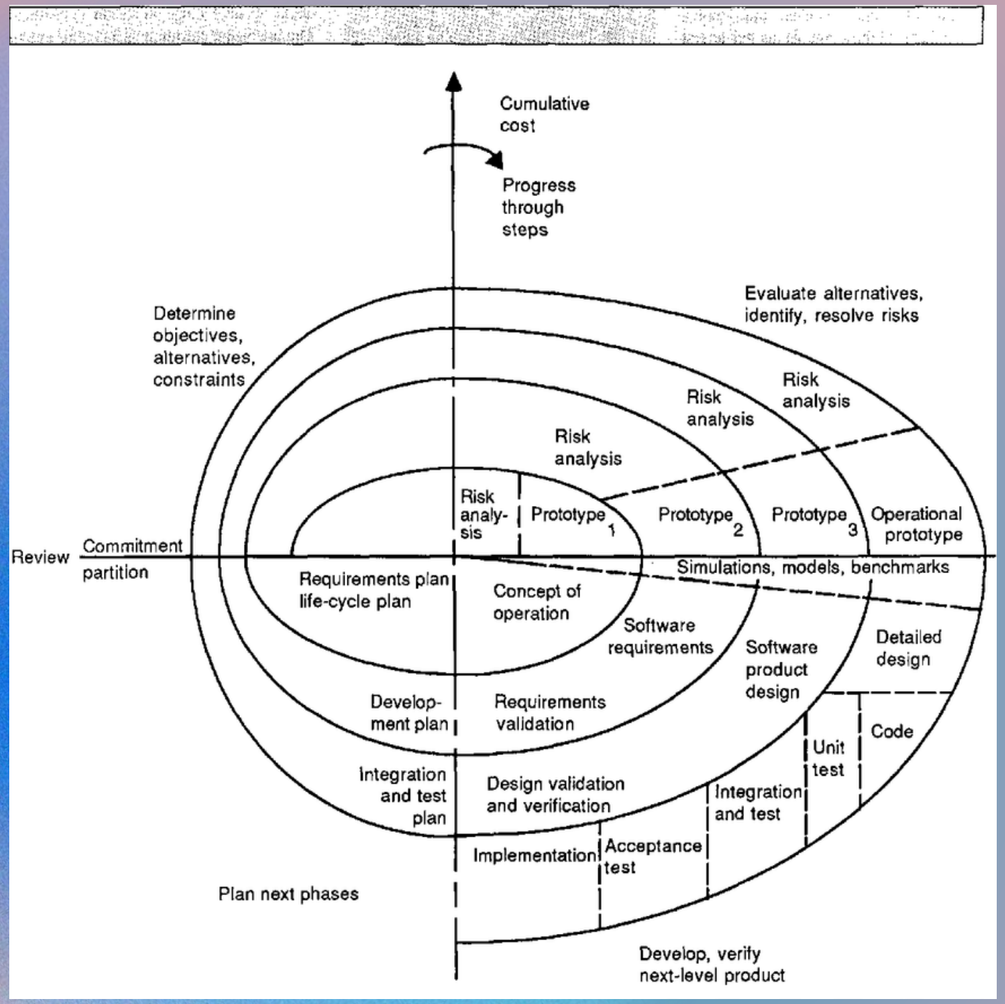
CHRISTOPHER ALEXANDER

enlace

Iteración

VOCABULARIO

Un proceso cíclico de desarrollo, prueba y ajuste en el que se refinan continuamente ideas, prototipos o productos del diseño, basándose en la repetición, la retroalimentación y el análisis. Su propósito es mejorar la funcionalidad, usabilidad y eficiencia mediante repetidas revisiones y optimizaciones.



A SPIRAL MODEL OF SOFTWARE DEVELOPMENT AND ENHANCEMENT (1965)

BARRY BOEHM

enlace

¿Qué es el diseño de UX/UI?

Diseño de experiencia de usuarie (UX) y de interfaz de usuarie (UI).

coursera

Join for Free

Unlock expert-led, AI-translated courses for 60% off. Save now

CalARTS

UI / UX Design Specialization

Design High-Impact User Experiences. Research, design, and prototype effective, visually-driven websites and apps.

203,095 alre

Included with

4 c

Get

subj

Part-Time UX/UI Designer

MISTR

Remote in Puerto Rico

Fr

Act

La red narrativa: storytelling aplicado al diseño UX/UI

Un curso de Chiara Aliotta

Ayúdate del storytelling para mejorar tus habilidades de diseño UX/UI. Crea...

78 96% (57)

S CON PLUS

Dto. ~~19,99 US$~~

Comprar 0,99 US$

PRO SALE: Get 50% off annual Pro memberships with code BUILD50

codecademy Catalog Resources Community Pricing Career Center For Business Log In Sign Up

Free Course

Introduction to UI and UX Design

Get started with User Interface (UI) and User Experience (UX) Design and learn how to wireframe and prototype u

4.5 4,661 ratings

Start

126

This course includes

AI assistance for guided coding help

Projects to apply new skills

Skill level
Beginner

Time
2 ho

Become a UI/UX designer in 2024 - A step by step guide

947 K visualizaciones • hace 3 años

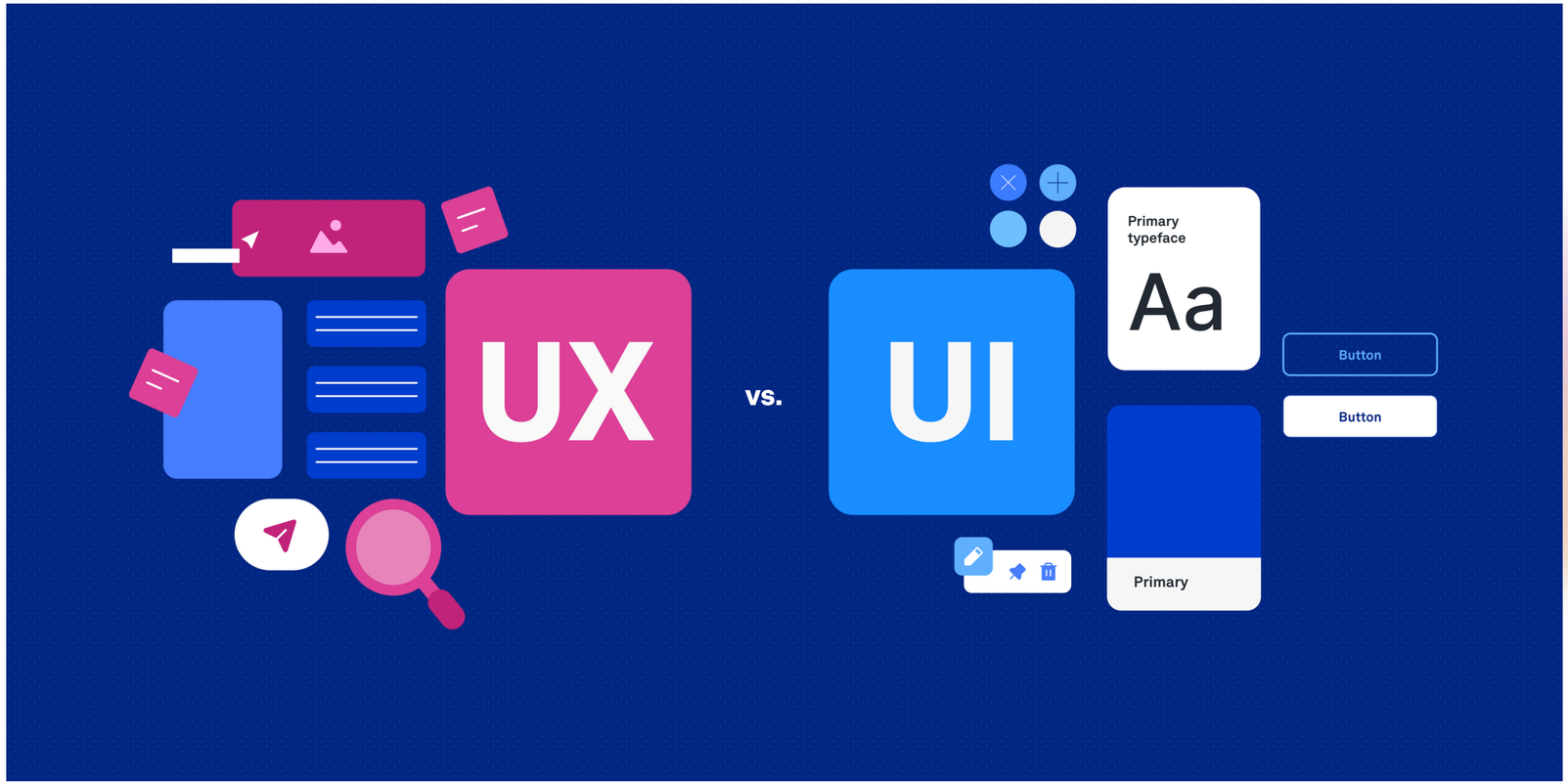
Rachel How

Here's the roadmap that I wish I had when I switched careers to become a Self-Taught **UI/UX Designer** After you're done ...

4K

8 capítulos Hello! | Step 1 | Step 2 | Step 3 | Step 4 | Step 5 | Step 6 | FAQ

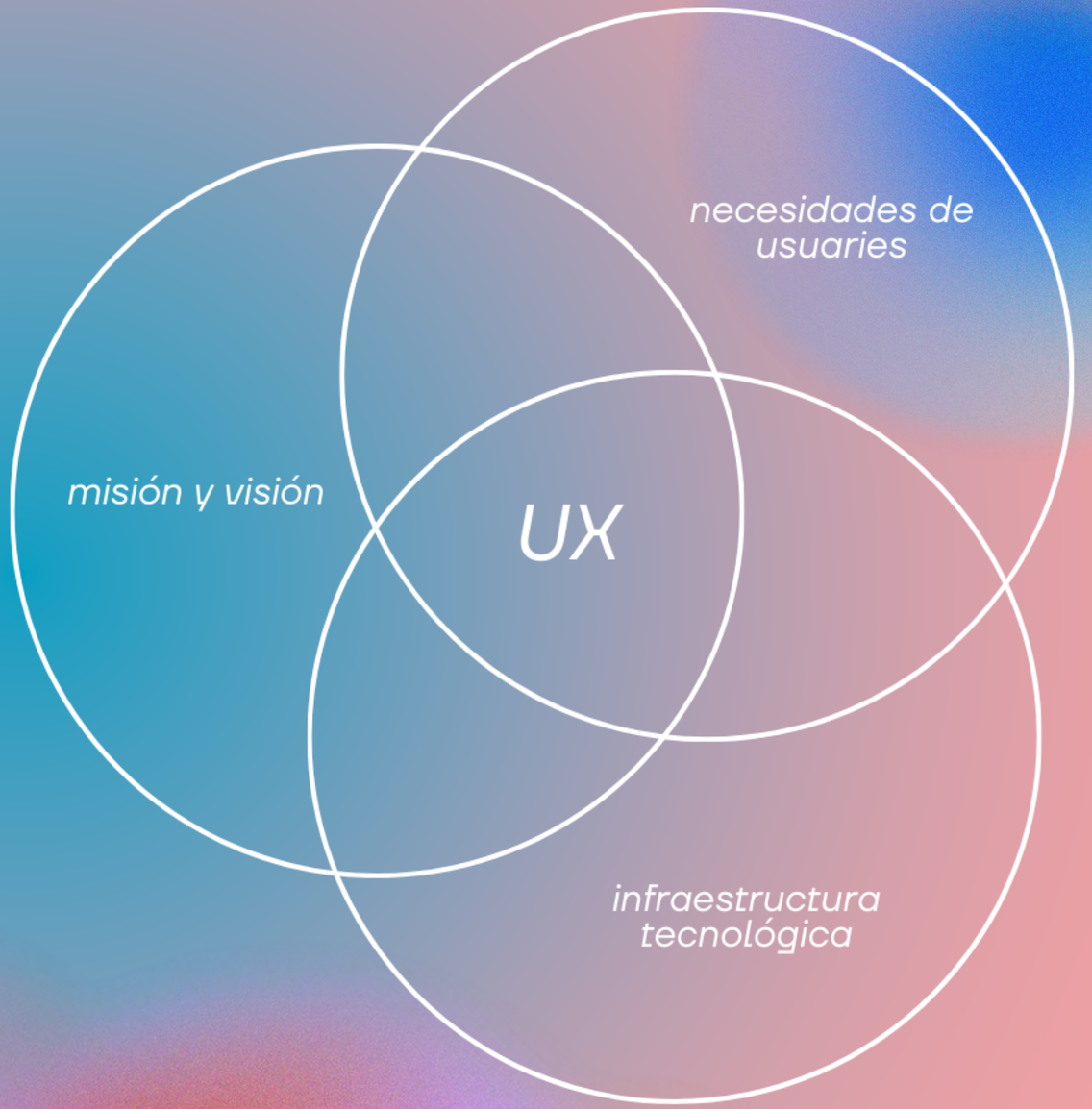
Dos disciplinas distintas



[enlace]

Diseño de UX

enlace



Don Norman

SYSTEMS THINKING: A PRODUCT IS MORE THAN THE PRODUCT

enlace

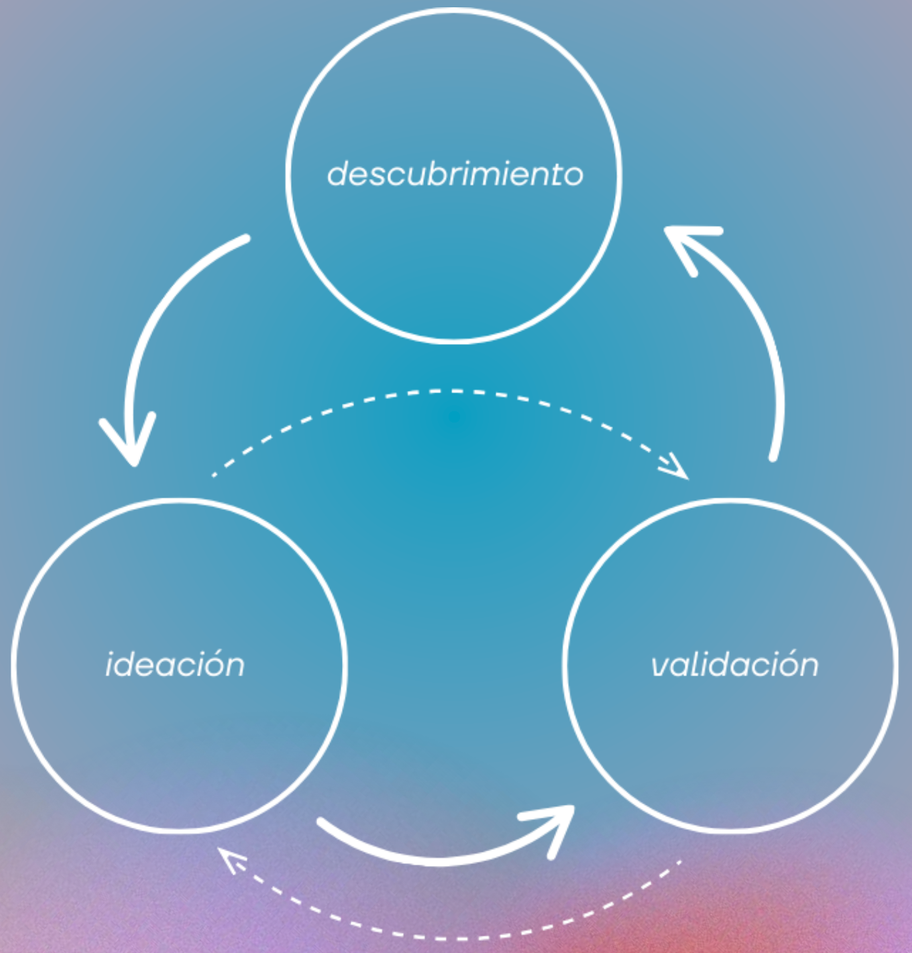
“Ningún producto es una isla. ***Un producto es más que el producto en sí. Es un conjunto cohesivo e integrado de experiencias.*** *Considera todas las etapas de un producto o servicio: desde las intenciones iniciales hasta las reflexiones finales, desde el primer uso hasta la asistencia, el servicio y el mantenimiento. Haz que todas estas partes funcionen de manera fluida y armoniosa. Eso es pensamiento de sistema.”*

Les diseñadores de UX hacen cosas como:

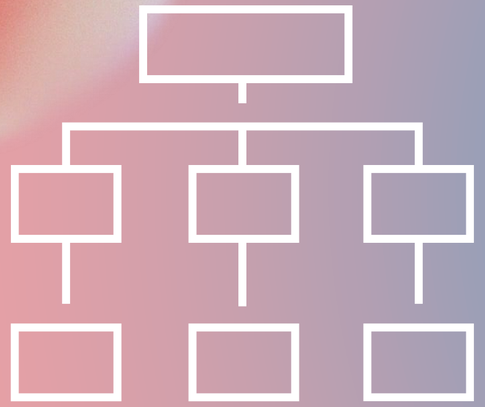
- Realizar investigaciones sobre les usuaries (entrevistas, encuestas, etnografía, grupos focales, etc.)
- Crear perfiles de deseos, necesidades y capacidades de les usuaries
- Mapear las interacciones y los flujos de les usuaries
- Desarrollar flujogramas, mapas de sitio y maquetas de baja fidelidad
- Realizar pruebas de usabilidad y refinamiento iterativo
- etc.

Proceso de diseño UX

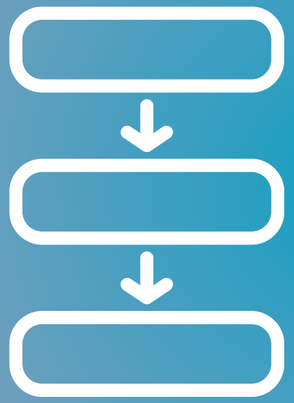
enlace



Resultado de diseño UX



MAPAS DE SITIO



FLUJOGRAMAS

ESQUEMAS DE PÁGINA

ETC.

Diseño de UI

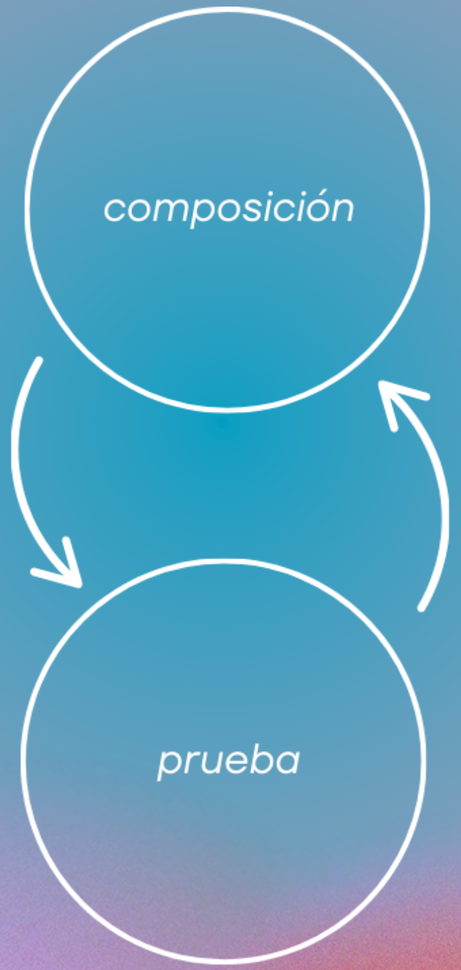
enlace

Les diseñadores de UI hacen cosas como:

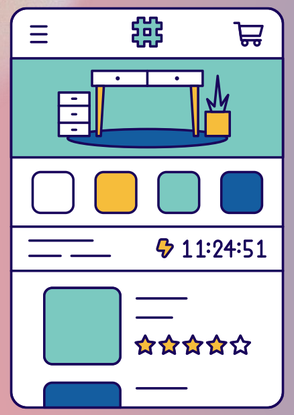
- Desarrollar maquetas de alta fidelidad.
- Crear guías de estilo y sistemas de diseño.
- Prototipar elementos interactivos.
- Realizar revisiones de consistencia visual y pruebas con distintas variantes de una misma maqueta.
- etc.

Proceso de diseño UI

enlace

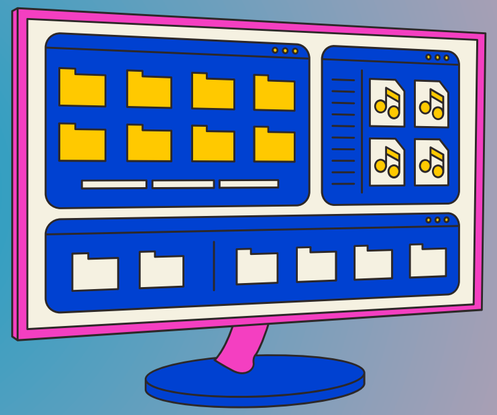


Resultado de diseño UI



PROTOTIPOS

GUÍAS DE ESTILO

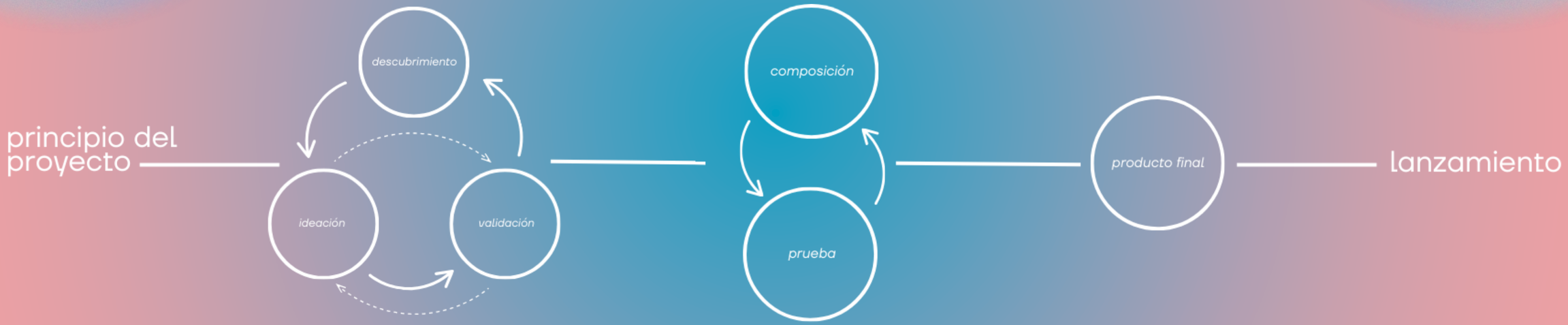


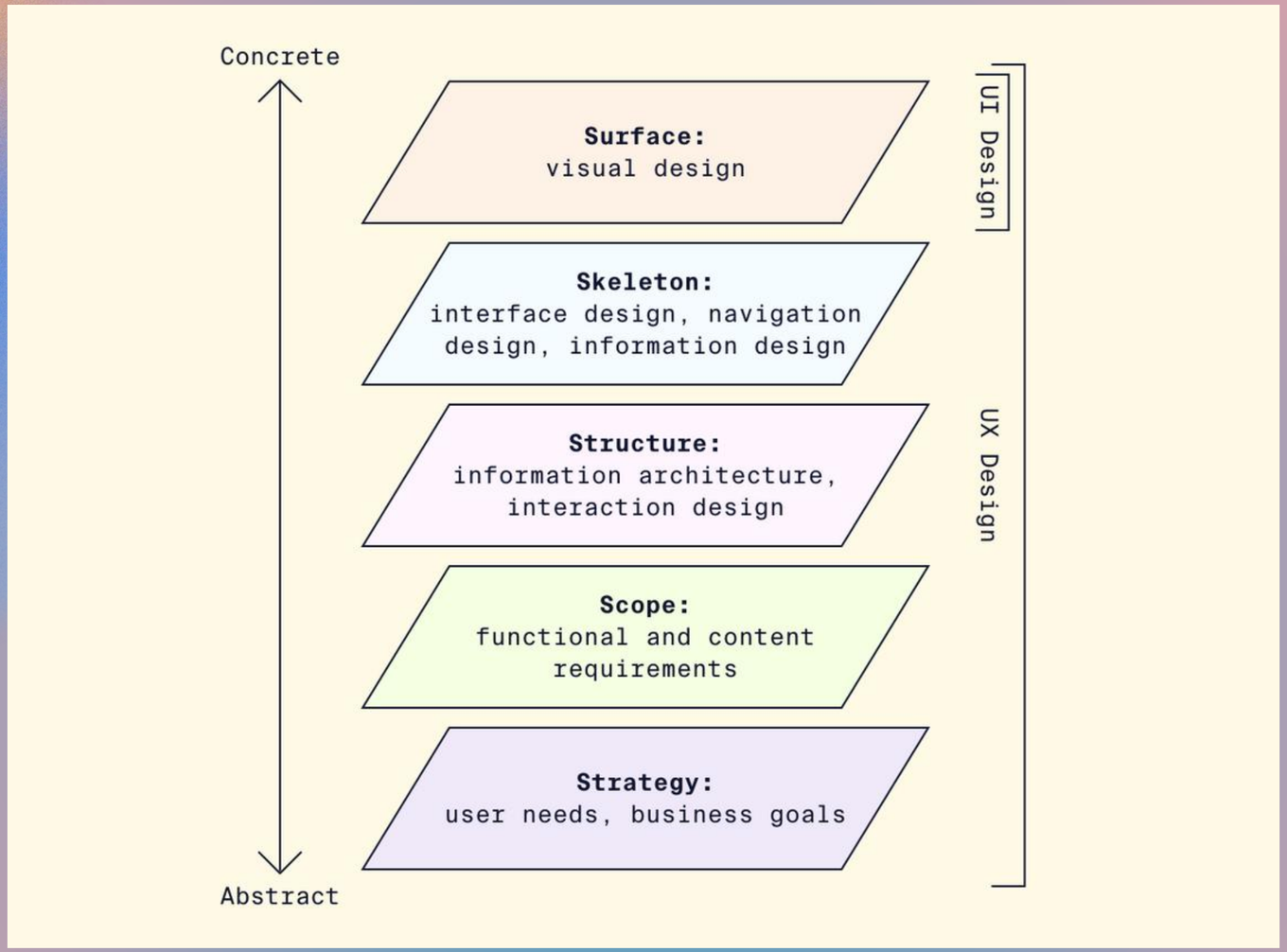
SISTEMAS DE DISEÑO

ETC.

Proceso de diseño UX y UI

enlace





5 ELEMENTOS DEL DISEÑO UX (2022)

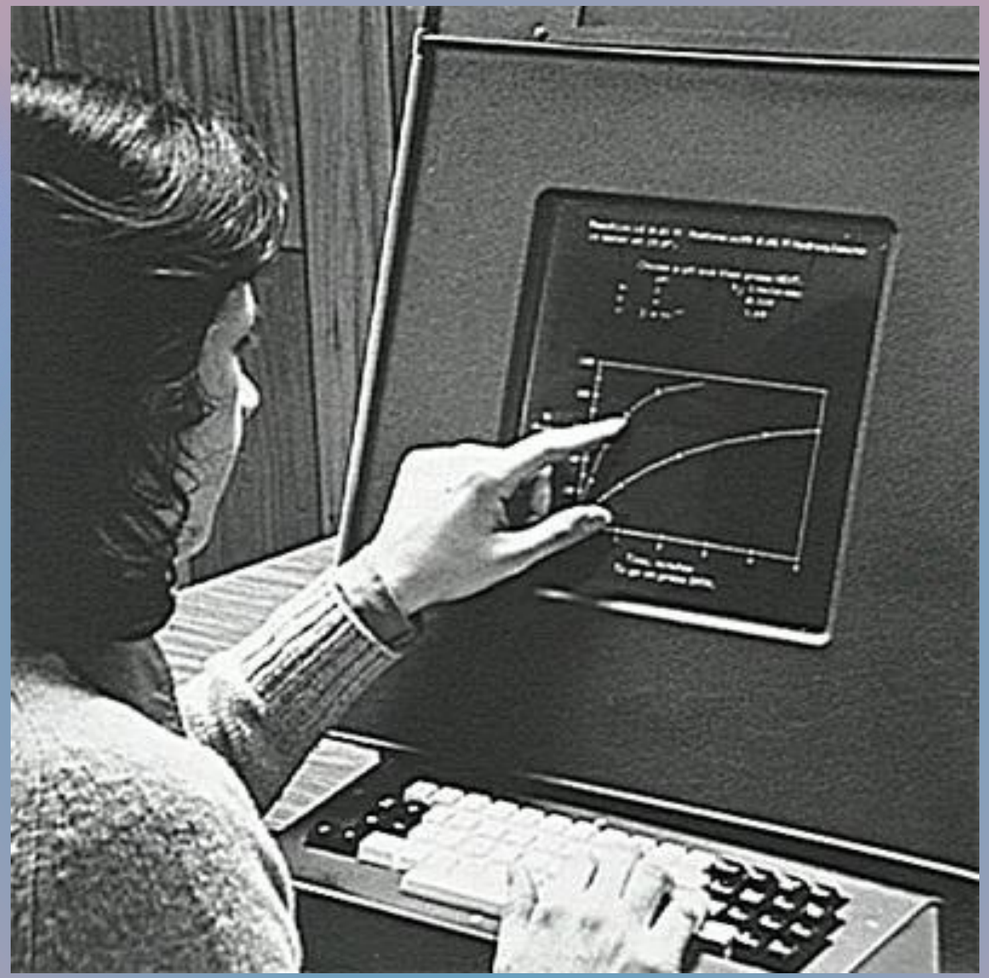
enlace

Johanna Drucker

GRAPHESIS: VISUAL FORMS OF KNOWLEDGE CONSTRUCTION

enlace

“Vemos la interfaz como una cosa, una representación de procesos computacionales que nos facilitan la interacción con lo que ‘realmente’ está sucediendo. ***Pero la interfaz es una estructura mediadora que sostiene comportamientos y tareas.*** *Es un espacio entre los usuarios humanos y los procedimientos que ocurren según protocolos complejos. Pero también disciplina, restringe y determina lo que puede hacerse en cualquier entorno digital.”*



INTERFAZ DE ‘PLATO IV’ (1972)

enlace

¿Podemos pensar el diseño UX y UI como parte de un mismo proceso?

LA INTERACTIVIDAD Y LA EXPERIENCIA SUBJETIVA

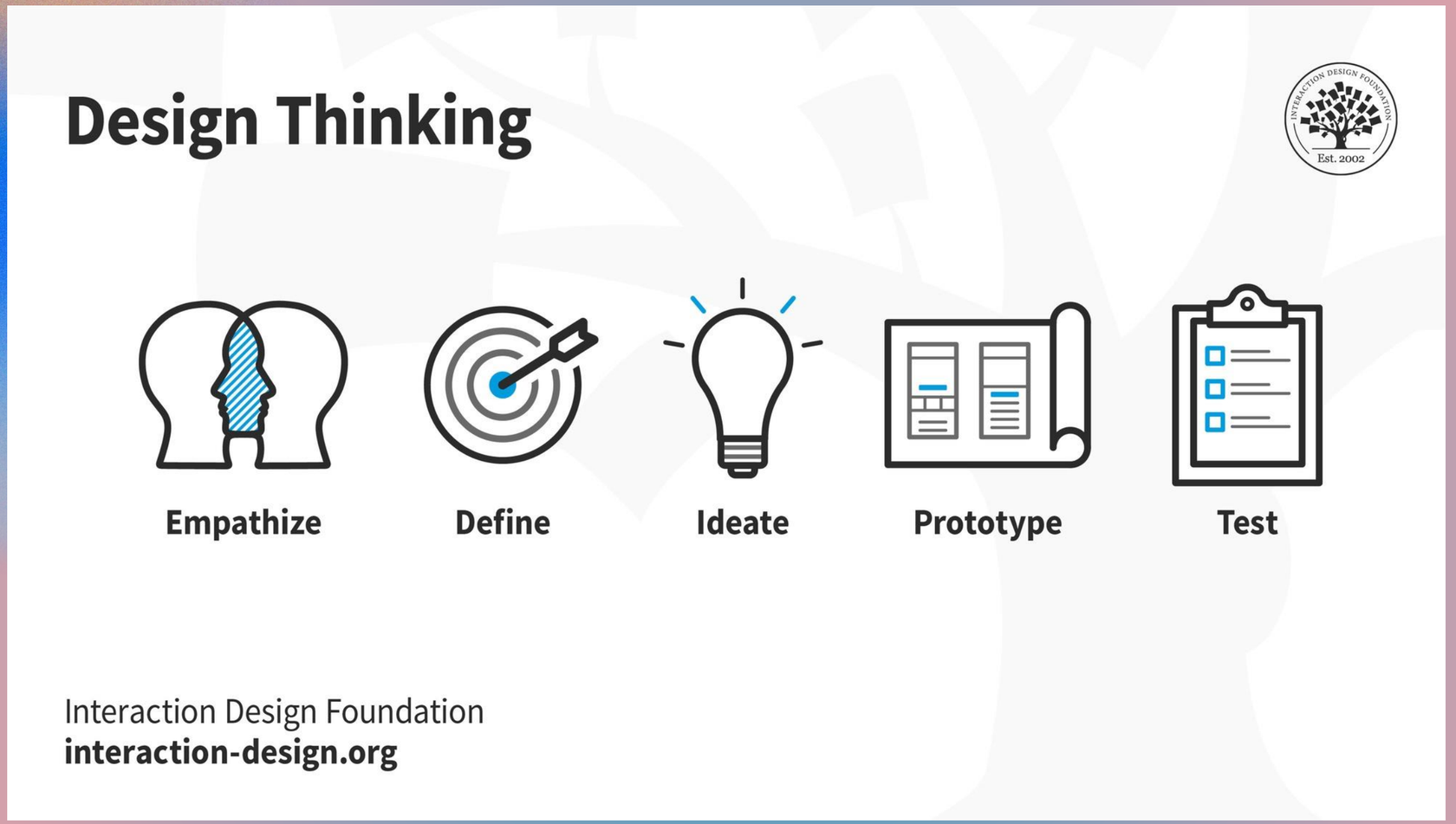
Prof. Victor Torres Rodríguez I UPR Caribe Digital I Taller de Diseño de UX/UI @ UPR-RP I 2025.03.14

PLANET WORD (2020-PRESENTE)

enlace

EL PENSAMIENTO DEL DISEÑO (DESIGN THINKING)

Prof. Victor Torres Rodríguez I UPR Caribe Digital I Taller de Diseño de UX/UI @ UPR-RP I 2025.03.14

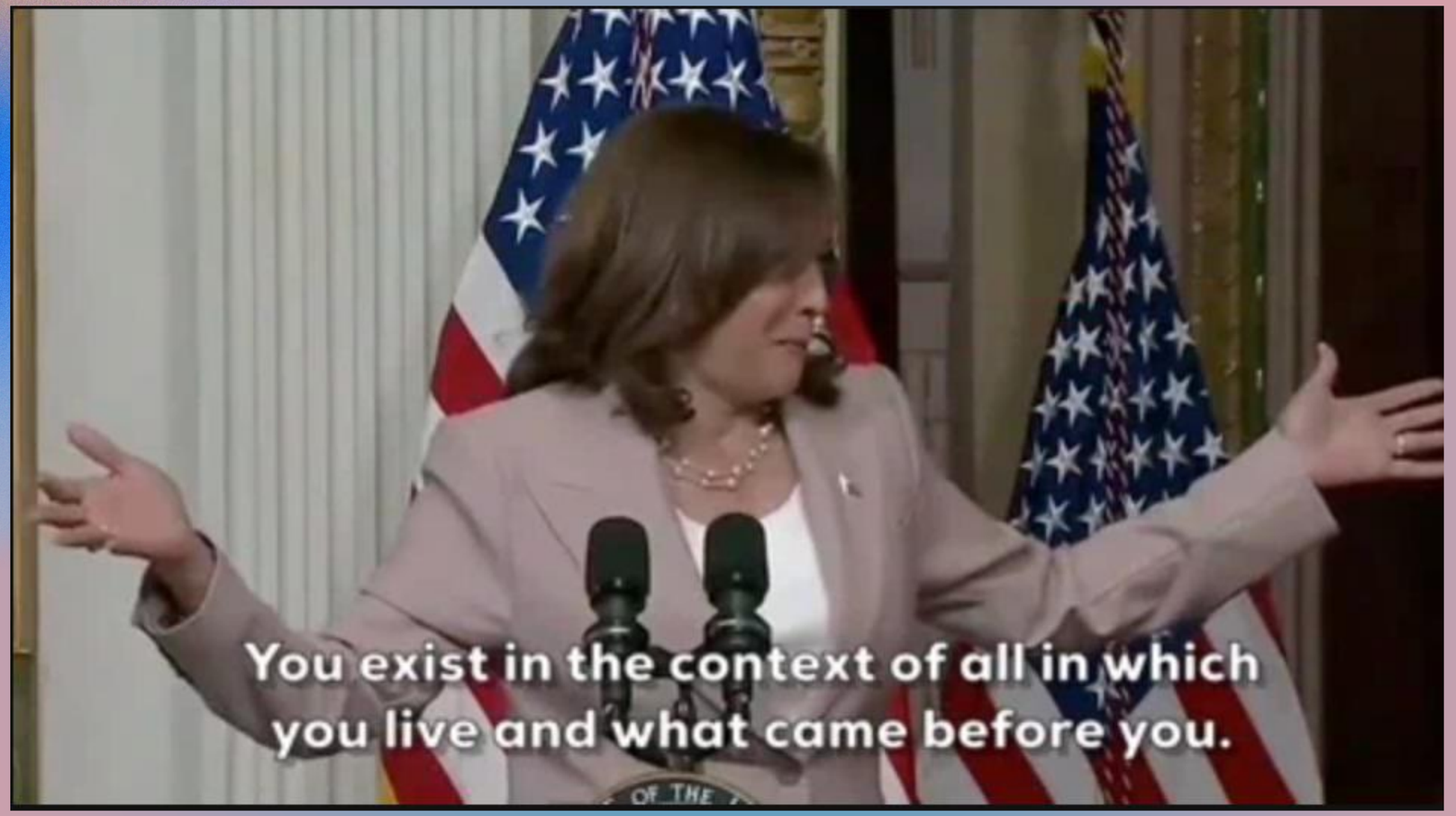


WHAT IS DESIGN THINKING AND WHY IS IT SO POPULAR? (2024)

enlace

LOS CESGOS Y LA FALTA DE OBJETIVIDAD DEL DISEÑO

Prof. Victor Torres Rodríguez I UPR Caribe Digital I Taller de Diseño de UX/UI @ UPR-RP I 2025.03.14

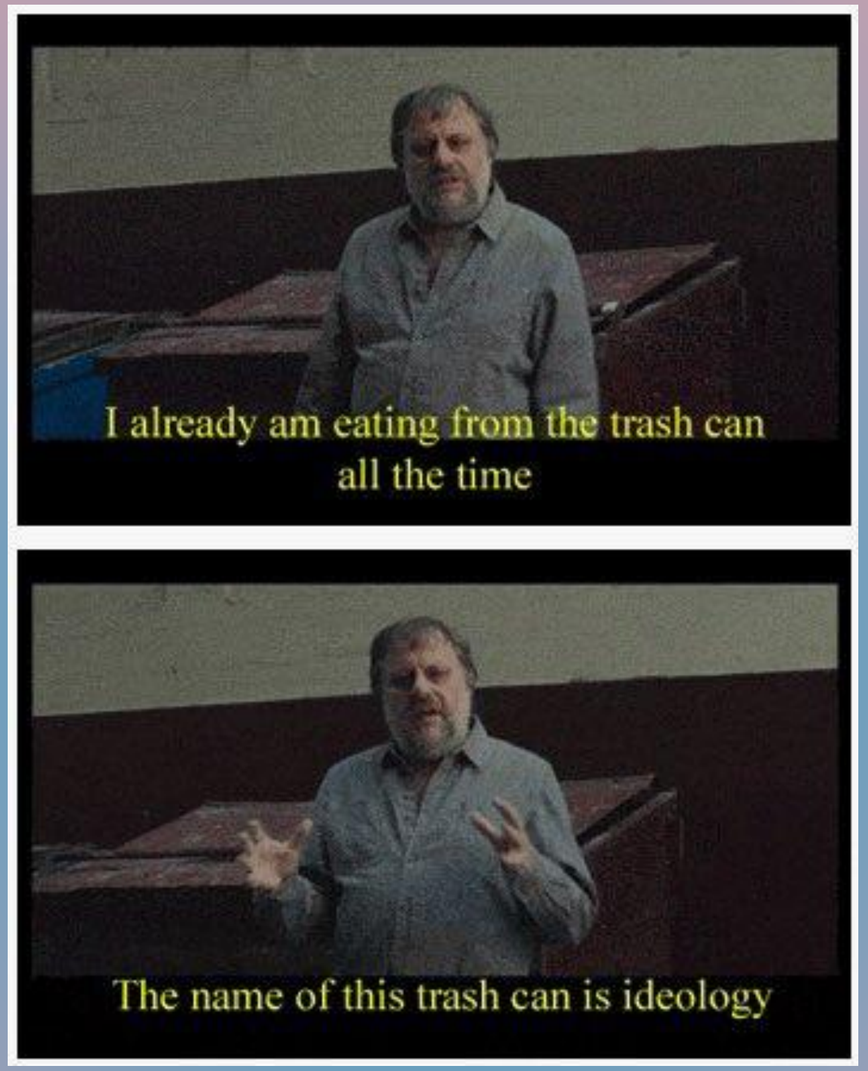


THE VIRAL KAMALA HARRIS ‘COCONUT TREE’ MEME, EXPLAINED (2024)

enlace

ENJOY THE FEELING (2016)

enlace



PERVERT'S GUIDE TO IDEOLOGY (2016)

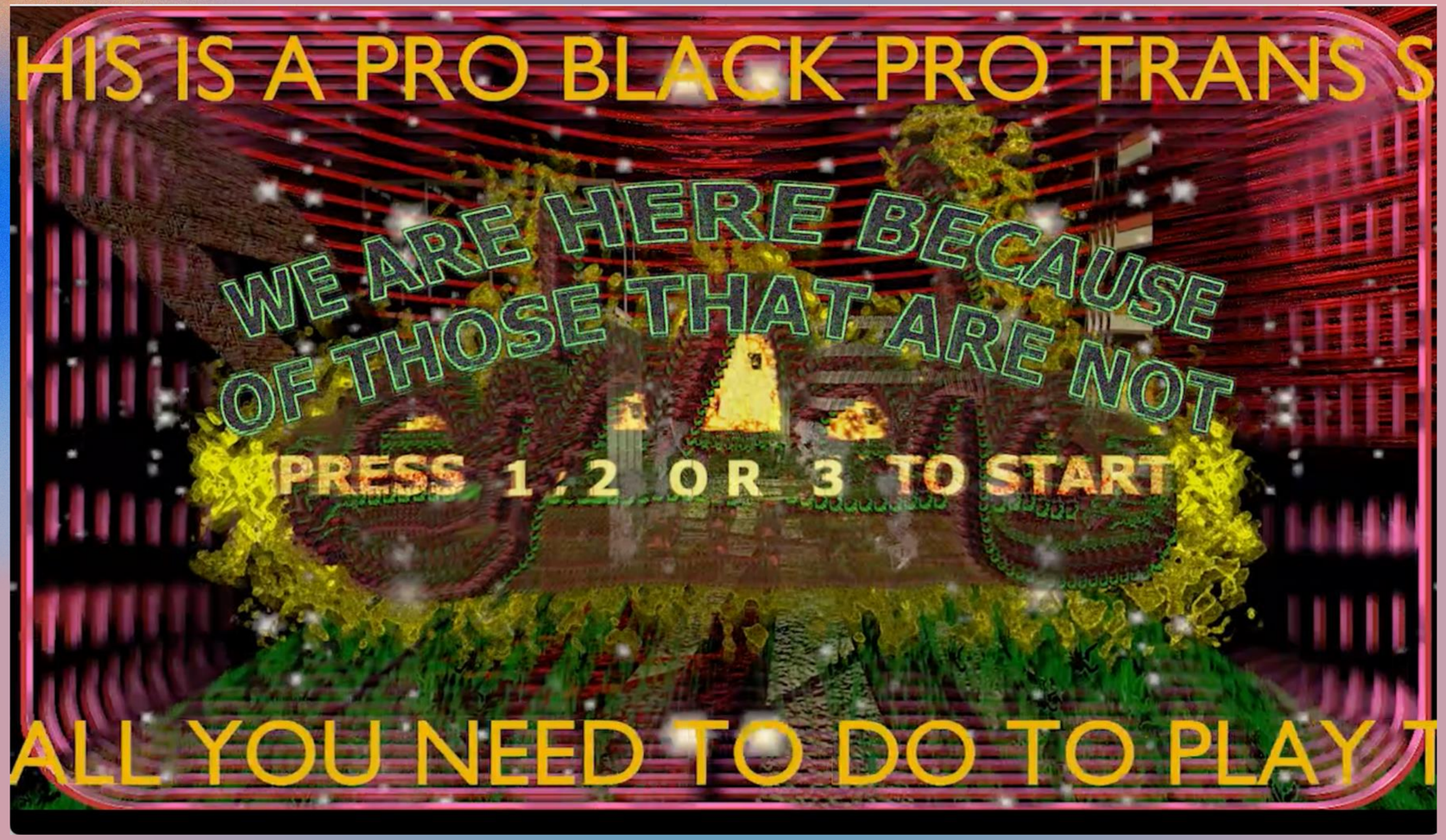
enlace

Johanna Drucker

GRAPHESIS: VISUAL FORMS OF KNOWLEDGE CONSTRUCTION

enlace

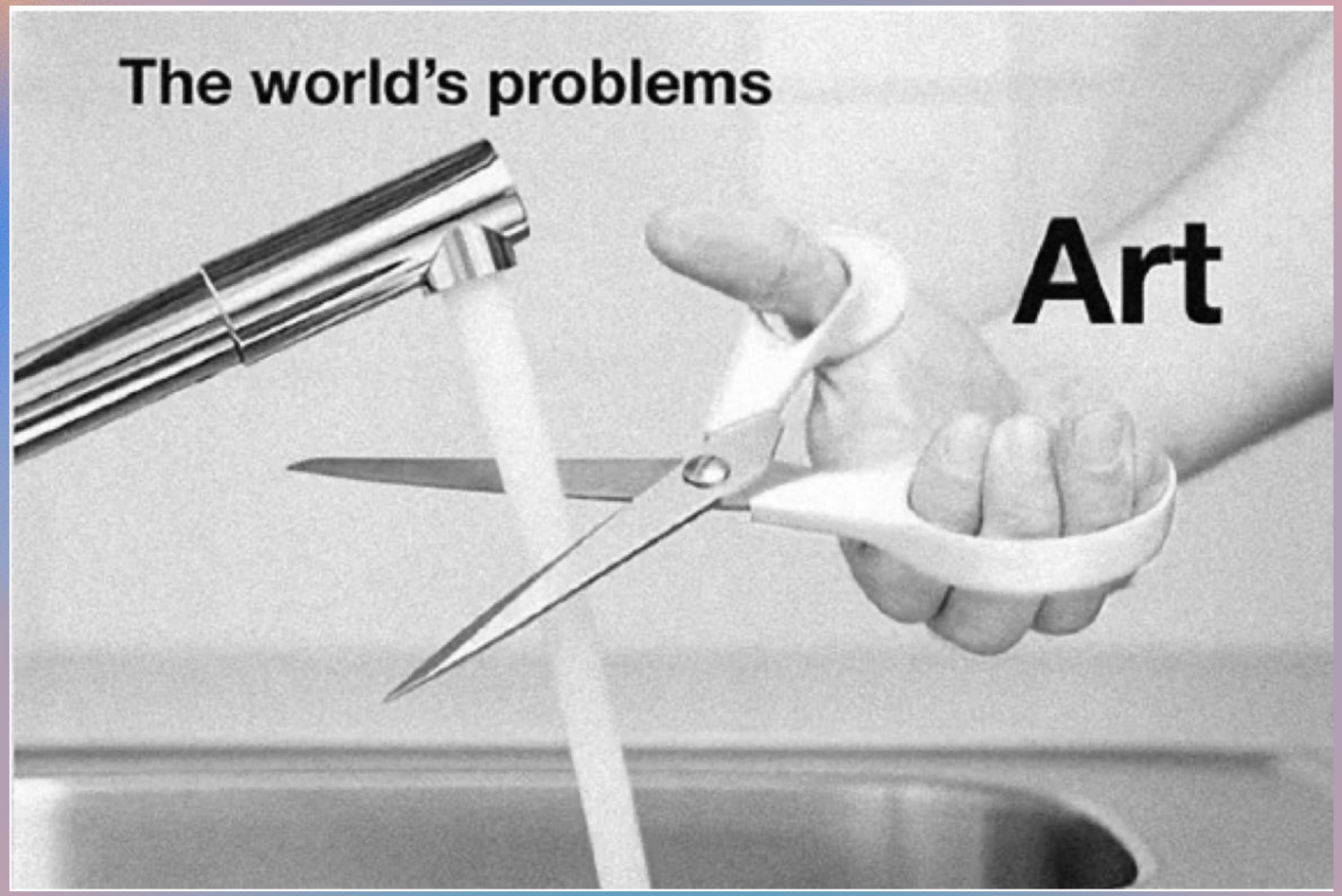
Tendemos a pensar en la interfaz gráfica como la pantalla de visualización, un portal al mundo en línea con barras de menú, botones e íconos para manipular. Como resultado, ***ignoramos su carácter gráfico, su construcción, las propias características que sostienen sus operaciones y la hacen funcionar****.*



BLACK TRANS ARCHIVE (2020)

enlace

LOS LÍMITES Y FRACASOS DEL DISEÑO

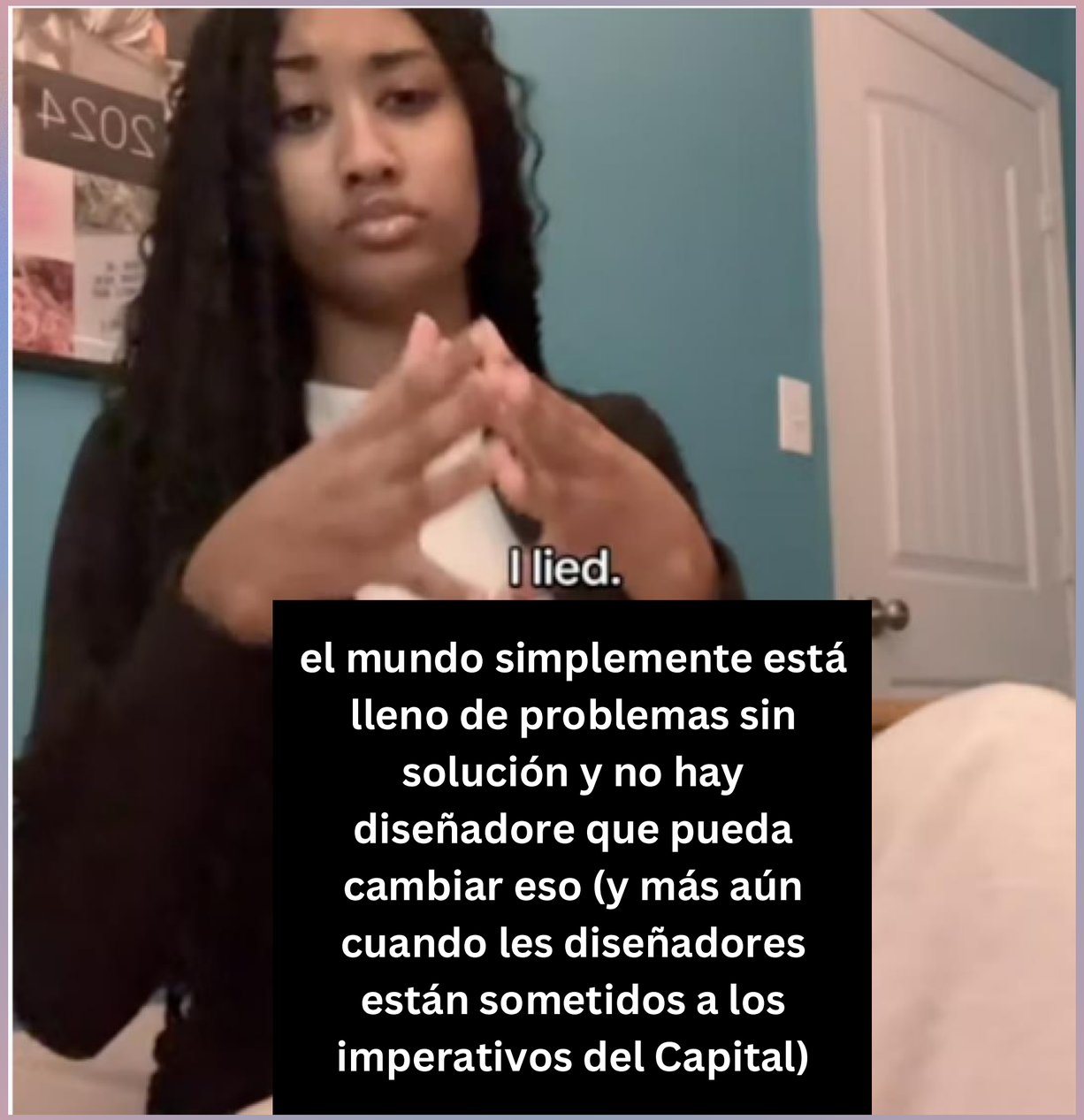


WHAT DESIGN CAN'T DO: ESSAYS ON DESIGN AND DISILLUSION (2024)

enlace

WHAT DESIGN CAN'T DO: ESSAYS ON DESIGN AND DISILLUSION (2024)

enlace

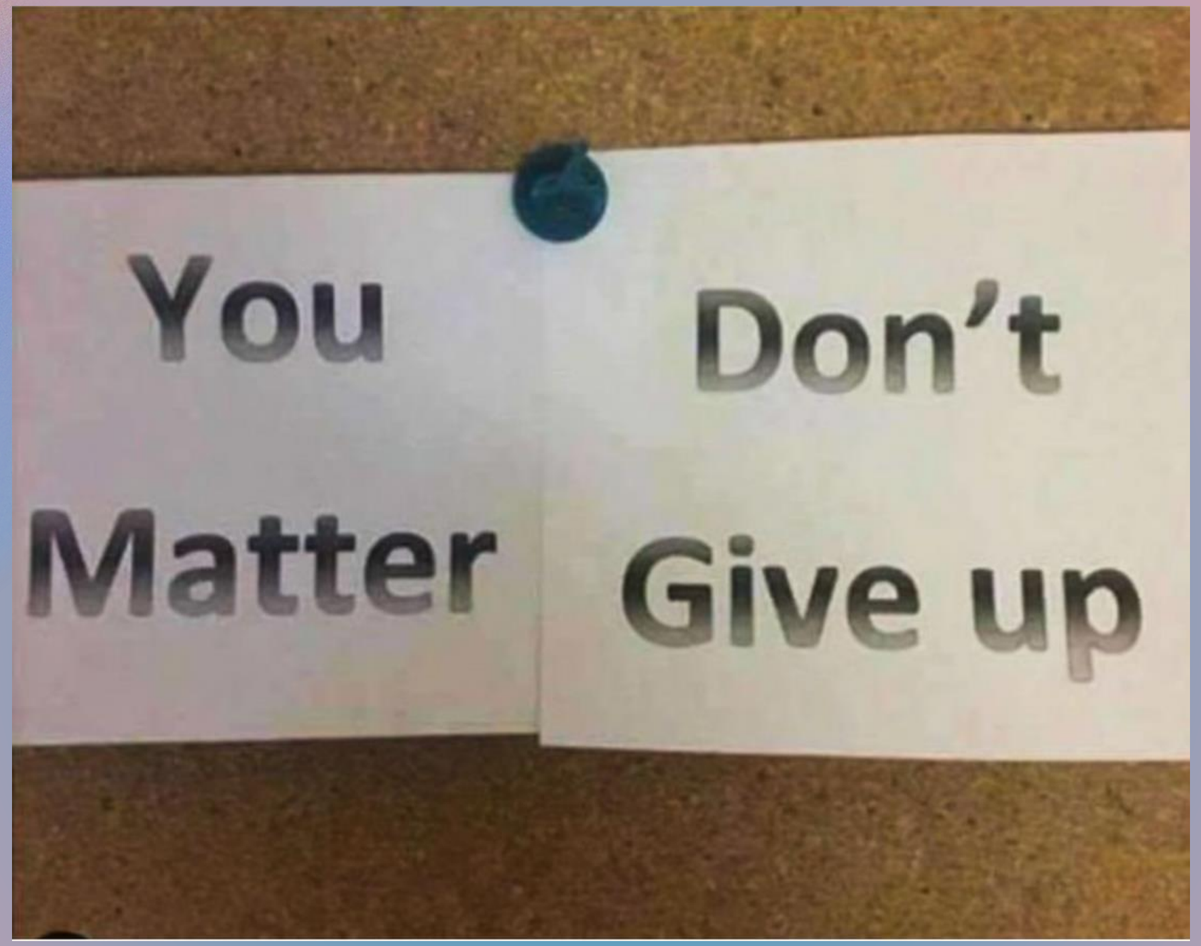

I lied.
el mundo simplemente está lleno de problemas sin solución y no hay diseñadore que pueda cambiar eso (y más aún cuando les diseñadores están sometidos a los imperativos del Capital)

DESIRE PATHS: THE ILLICIT TRAILS THAT DEFY THE URBAN PLANNERS (2018)

enlace

WHAT ARE DESIGN FAILURES? (2016)

enlace



YOU DON’T MATTER, GIVE UP

ROSSANA JUAN

TIT RAMIREZ

WHAT DESIGN CAN'T DO: ESSAYS ON DESIGN AND DISILLUSION (2024)

enlace

ASTEROID'S CHANCES OF HITTING EARTH IN 2032 JUST GOT HIGHER — BUT DON'T PANIC (2025)

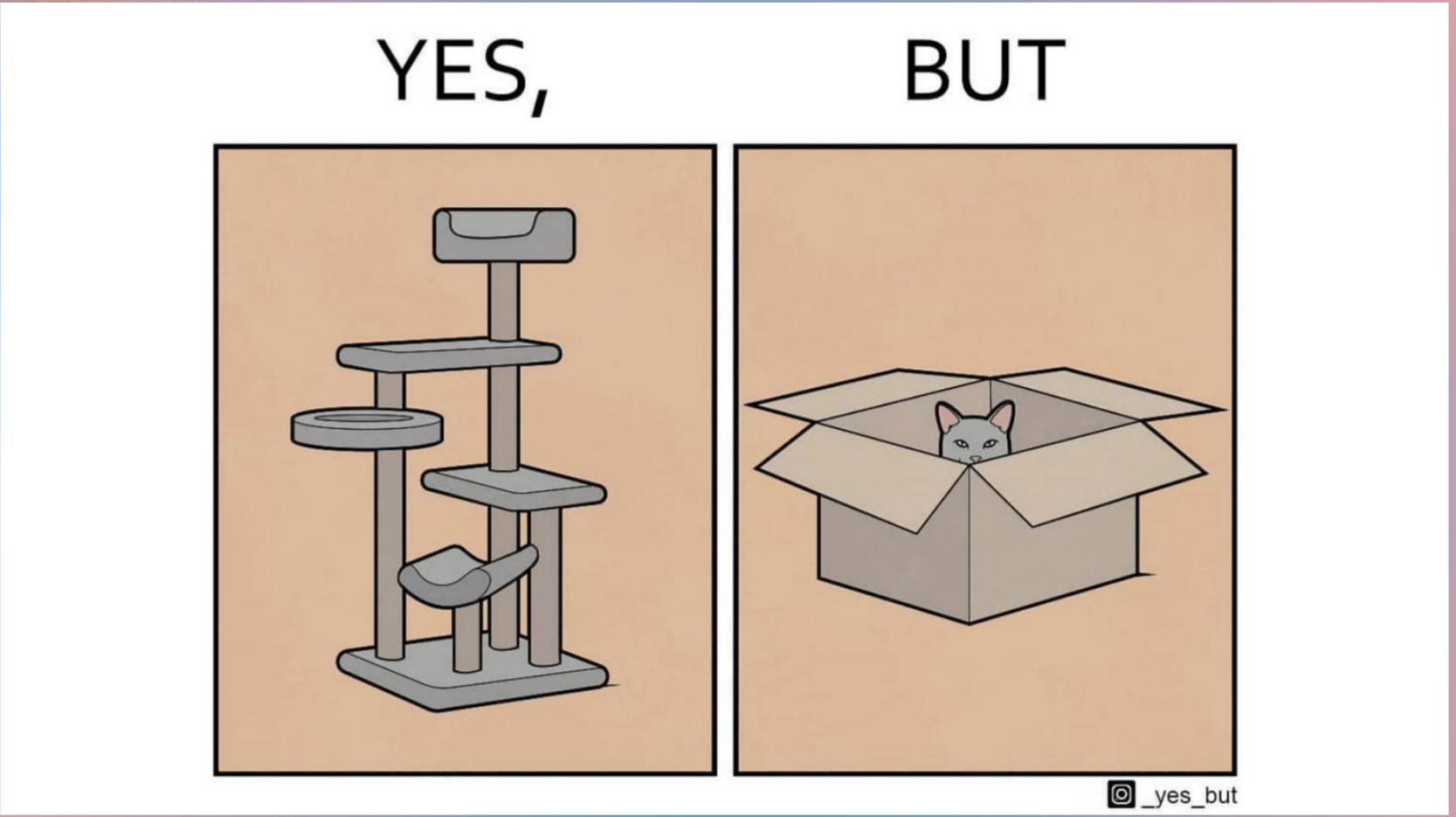
enlace

Silvio Lorusso

WHAT DESIGN CAN'T DO: ESSAYS ON DESIGN AND DISILLUSION

enlace

***La desilusión en el diseño** puede ir más allá de la lamentación; puede ser más que pesar, descontento o mero desencanto. Idealmente, **puede convertirse en una forma de lucidez**: una capaz de revelar una serie de ilusiones, entendidas aquí no como creencias falsas, sino como nociones idiosincráticas, disfuncionales o incluso contradictorias.*



YES, BUT (2020)

enlace

EJERCICIOS DE DISEÑO

Prof. Victor Torres Rodríguez I UPR Caribe Digital I Taller de Diseño de UX/UI @ UPR-RP I 2025.03.14

Ejercicio 1

Recrea la portada de un album musical de tu preferencia.

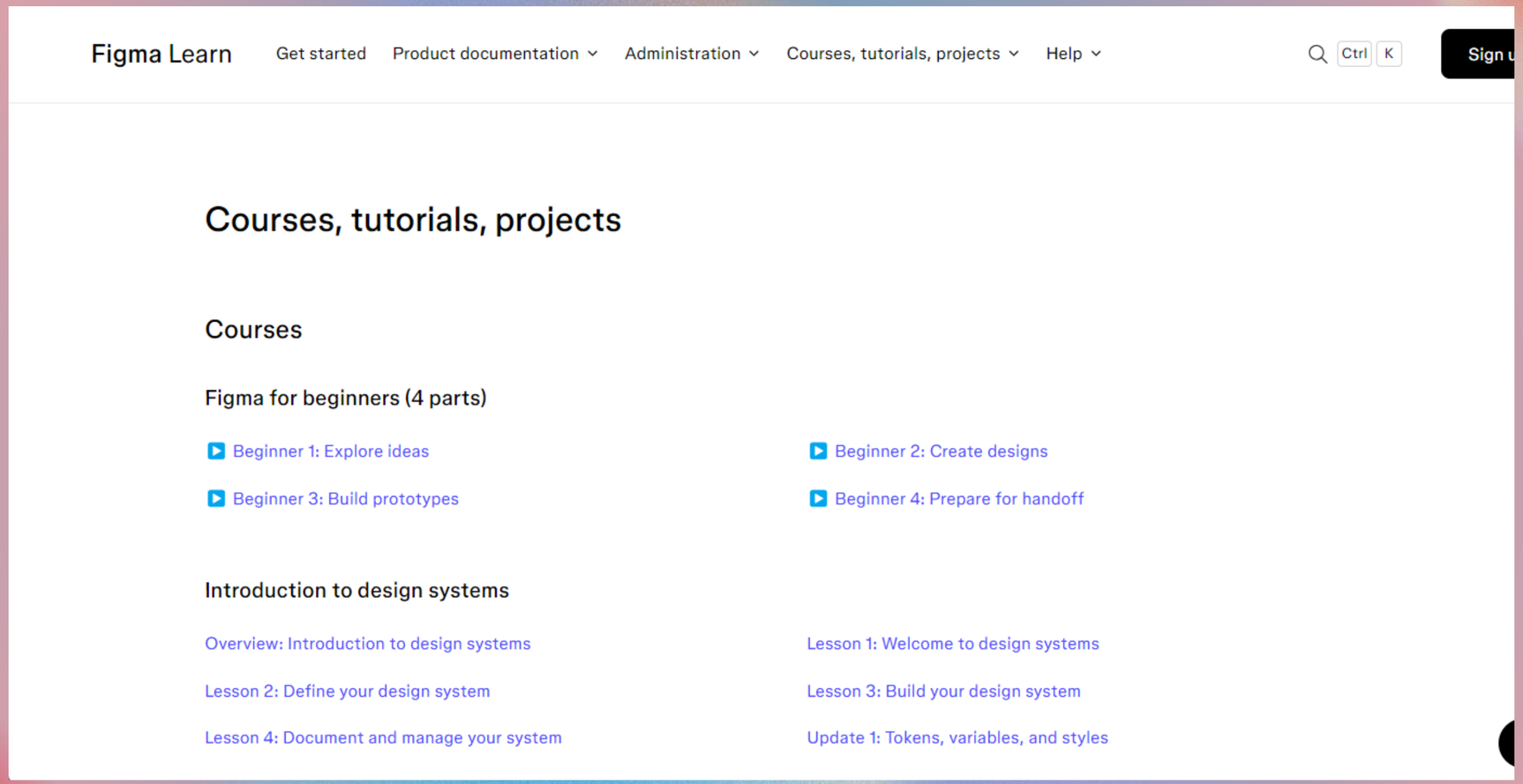
enlace

Ejercicio 2

Recrea dos páginas de un sitio web de tu preferencia y conéctalas mediante hiperenlaces.

enlace

RECURSOS



FIGMA LEARN

enlace

CONCLUSIÓN

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

Contacto:

Email: caribedigital.rp@upr.edu
Tel: 787-764-0000 (ext. 88630)
Prof. Victor Torres Rodríguez
Email: victor.torres@upr.edu

Síganos en nuestras redes:

Instagram I @uprcaribedigital
Facebook I @uprcaribedigital
X I @caribedigitalpr
LinkedIn I UPR Caribe Digital
Sitio web I uprcaribedigital.org

Referencias de imagenes usadas:

Slide 2: *https://www.figma.com/community/file/930374612850356203/figma-svg-logo-wordmark*
Slide 5: *https://www.figma.com/community/file/964474795365693258/christopher-alexanders-semilattice-from-a-city-is-not-a-tree*
Slide 7: *https://www.cse.msu.edu/~cse435/Homework/HW3/boehm.pdf*
Slide 8: *https://www.reddit.com/r/HelpMeFind/comments/1fkbzva/help_me_find_this_image_of_bjork_at_her_pc_in_a/?tl=es-es*
Slide 10: *https://medium.com/@shravanisutar/what-is-ui-ux-design-a-beginners-guide-to-creating-amazing-digital-experiences-904a8ac55ff5*
Slide 21: *https://www.codecademy.com/resources/docs/uiux/design-methodologies/five-elements-of-ux-design*
Slide 23: *https://lunduke.substack.com/p/the-history-of-the-graphical-user*
Slide 26: *https://www.nbcwashington.com/news/local/first-look-go-inside-the-planet-word-museum-in-dc/2450154/*
Slide 28: *https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular*

Slide 30: *https://www.youtube.com/watch?v=0bSTqokjNEE*
Slide 31: *https://www.bizcommunity.com/Article/196/82/141252.html*
Slide 32: *https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/slsy1z/disco_elysium_2019/*
Slide 34: *https://blacktransarchive.com/*
Slide 36 / 37 / 44:
https://monoskop.org/images/e/eb/Lorusso_Silvio_What_Design_Cant_Do_Essays_on_Design_and_Disillusion_2023.pdf
Slide 39: *https://www.boredpanda.com/desire-paths-pics/*
Slide 40: *https://wkdigital.com.au/4-simple-web-design-techniques-for-better-lead-generation/*
Slide 41: *https://ifunny.co/picture/encouraging-if-they-weren-t-side-by-side-you-dan-pSHjrbYHB*
Slide 42: *https://www.facebook.com/RossanaLopezLeon*
Slide 45: *https://www.theguardian.com/science/2025/feb/06/asteroid-impact-chances*
Slide 47: *https://i.kym-cdn.com/entries/icons/original/000/041/353/cover2.jpg*
Slide 48:
https://www.reddit.com/r/Pakistani_weebs/comments/1isbhg8/dragon_ball_enthusiasts_trying_to_explain_why/
Slide 50: *https://www.johnlennon.com/music/albums/double-fantasy/*
Slide 51: *https://www.laguerrapr.com/guide*
Slide 53: *https://help.figma.com/hc/en-us/categories/2355013073047-Courses-tutorials-projects*

UPR
CARIBE DIGITAL
CECD

Creado por:
Prof. Víctor Torres Rodríguez

Editado por:
Ana Arroyo Vega

Ilustrado por:
Prof. Víctor Torres Rodríguez

publicado por el **Proyecto UPR Caribe Digital** en 2024 bajo una
licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

CARIBBEAN
DIGITAL
SCHOLARSHIP
COLLECTIVE

Mellon Foundation